

// 1. 게임소개



어쩌다 보니 히어로

“ 어른들에게는 웃기지만 아이들은 믿고 있는 가상의 존재 “ 유령 ”

- 꿈속에서 인형에 깃든 유령을 혼내주는 2D 벨트스크롤 액션 게임 -

게임명	어쩌다 보니 히어로	장르	벨트스크롤 액션
타겟층	속도감 넘치는 게임을 좋아하는 유저	플랫폼	모바일

// 2. 기획의도

01

스태이지 분리

(아이템 획득 > 몬스터 전투)

“파밍 스태이지와 전투 스태이지”

장소를 분리하여 플레이어가
각각의 재미 요소에 집중할 수 있게 한다

02

60초 | 파밍

(파밍 스태이지의 재미요소)

“복잡한 구조, 여러 개의 방”

짧은 시간 안에
필요한 아이템을 찾는 즐거움 준다

03

페이즈 | 긴장감

(전투 스태이지의 재미요소)

“보스 몬스터의 분노 3단계”

몬스터는 남아있는 체력이 낮을수록
강해져 플레이어에게 긴장감을 준다

// 3. 재미요소



파밍 | 몬스터

1. 여러 개의 방, 무작위 아이템 생성
2. 다양한 아이템 획득 방식
3. 짧은 60초의 파밍 시간

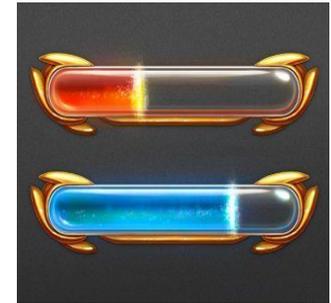
“ 파밍 결과로 강력한 몬스터와 1:1 전투 ”



바뀌는 무기

1. 파밍 > 전투 입장 시 무기 디자인과 속성이 변함
2. 파밍 중에는 무기의 정보를 제공하지 않음
3. 다양한 공격 방식과 특성이 있는 무기들

“ 어떤 무기로 변할지 기대되는 짜릿함 ”



분노 페이스

1. 보스 몬스터의 남은 체력에 따른 분노 3단계
2. 남은 체력이 낮을 시 난이도가 올라간다
3. 보스 몬스터의 약점을 파악해서 공격

“ 긴장감이 넘치는 전투를 만들어 낸다 ”

// 4. 스토리



1) 유령의 존재

: 유령이 깃들어 스스로 움직이는 물건과 침대 밑에 괴물이 있다는 이야기
어떠한 어린이한테는 무섭지만 어른들에게는 별 거 아니고 귀여울지도 모르는 그러한 것들이 있다.

2) 혼내 주다

: 미국에 있는 어느 평범한 가정 집에 유령의 존재를 믿고 있는 겁쟁이 6살 소년이 있다.
그의 이름은 잭 다니엘- 그는 자신의 인형에 유령이 깃든 것 같아 두려워 하고 있지만,
이상하게도 꿈속에서는 용기가 넘친다는 것을 깨닫고 인형에 깃들어 있는 유령을 직접 혼내 주려 한다.

“ 자신에게 두려움을 준 유령을 혼내 주려는 꼬마 소년의 이야기 ”



// 5. 기본 규칙 | 개요



60초 파밍

여러 개의 방으로 구성된 파밍 스테이지

빠르게 돌아다니며 필요한 아이템을 획득한다.
정해진 시간이 끝나기 전에 장롱으로 들어가야한다.

“아이템 종류 : 무기 | 아이템 | 음식”



1:1 전투

보스 몬스터가 있는 전투 스테이지

타임 아웃 혹은 장롱 진입을 통해 전투 장소로 이동한다.
보스의 다양한 공격을 피하며 쓰러뜨리는 것이 목표다.

“ 목표 : 획득한 무기와 아이템으로 보스를 처치 ”



컨텐츠 이용

보스를 처치하면 전투 스테이지 위에 휴식처 생성

캐릭터 강화, 물품 구매를 할 수 있는 장소다.
컨텐츠 이용 시 필요한 재화로 음식을 요구한다.

“ 컨텐츠 요소 : 플레이어 강화 | 장소 해금 | 상점 ”